

TEENAGE MUTANT HERO

# TURTLES

TM



KONAMI



## TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION/COMMENT JOUER .....	2
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT .....	3
CODES .....	5
POUR COMMENCER/RECOMMENCER	
ET TERMINER VOTRE MISSION .....	6
COMMANDES DU JEU .....	7
ECRAN D'INFORMATIONS .....	8
ECRANS .....	9
PIZZAS ET BONNES CHOSES .....	10
LES HEROS : LES TORTUES .....	11



## PREPAREZ-VOUS A ENCAISSER

Il y a quelques heures à peine, April O'Neil™ a été kidnappée de sa camionnette à journaux par cette brute infâme et cruelle, par ce terroriste SHREDDER™ ! C'est un pauvre type, un salaud plus vicieux qu'une armée de Bruce Lee à l'esprit détraqué.

Les quatre intrépides doivent concocter un plan pour venir au secours d'April avant que Shredder ne la force à rejoindre son 'Ninjitsu Foot Clan'. Ils feront concorder cette mission perfide avec cette autre mission sur laquelle ils sont depuis leurs débuts de mutants : écraser Shredder et capturer son 'Life Transformer Gun' (Pistolet qui transforme l'apparence), l'unique instrument de technologie qui pourrait redonner à leur ami rat Splinter™ sa forme humaine.

## COMMENT JOUER

Votre but initial est de secourir la belle April. Mais votre objectif ultime est de vous battre dans les rues et les égouts de New York jusqu'à ce que vous remportiez la victoire au TECHNODROME™, domaine du Shredder maléfique et de son 'Life Transformer Gun'. Une fois qu'une tortue est capturée, elle est hors d'usage jusqu'à ce que vous la retrouviez et la secouriez. (Les prisonniers peuvent se trouver n'importe où. Pour les délivrer, il suffit de leur toucher la main.) A la fin de chaque niveau (sauf Niveau 2), vous trouverez malheureusement un 'Karaté Boss' qui vous attend avec impatience pour vous changer en soupe de tortue.



DERNIER CONSEIL : sur votre chemin, gardez l'oeil sur les armes, les cordes, ainsi que sur les pizzas qui vous permettent de survivre.



## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

### **IBM PC/ TANDY 1000/ COMPATIBLES A 100%**

Branchez votre joystick, si vous en avez un, sur votre ordinateur. Allumez votre ordinateur et votre moniteur. Amorcez avec DOS 2.0 ou une version plus récente. Introduisez la disquette dans une unité de disques, côté étiqueté faisant face vers le haut. Reliez le système à l'unité, tapez PLAY et appuyez sur RETURN. Pour sélectionner votre mode graphique, sélectionnez soit Hercules, CGA, EGA ou Tandy 16 couleurs. Utilisez les touches de direction, puis appuyez sur la touche RETURN. Contrôle de Clavier IBM. Si vous utilisez le clavier au lieu du joystick, sélectionnez l'option clavier puis utilisez les touches pour contrôler le jeu.

### **ATTENTION: UTILISATEURS DE DISQUES DURS IBM!**

Si vous avez un disque dur, vous pouvez y copier la disquette de jeu. Pour cela, introduisez la disquette de jeu #1 dans votre unité et entrez dans le système de l'ordinateur. Tapez INSTALL C: et appuyez sur RETURN. Note: C: est normalement l'unité dans laquelle se trouvent les disques durs. Si vous donnez à votre disque dur une lettre différente, remplacez C: par la lettre de votre disque dur suivie de deux-points (:). On vous demandera alors d'introduire d'autres disquettes quand cela est nécessaire. Le programme INSTALL créera ensuite automatiquement un sous-répertoire sur votre disque dur, appelé TMTN. Après cela, l'ordinateur vous donnera

des indications sur l'écran (ce procédé prend parfois du temps, soyez donc patient).

Pour jouer, reliez le système à C: puis tapez CD/TMTN. Enfin, tapez PLAY dans le sous-répertoire et commencez le jeu en suivant les instructions de chargement appropriés.



## **ATARI ST**

Insérez la disquette dans l'unité de disques interne et mettez la machine en marche. Le jeu se charge et se met en route. Les utilisateurs d'unités de disques à une face devraient nous renvoyer le disque pour l'adapter: envoyez-le à Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW.

## **AMIGA**

Mettez la machine en marche, et quand l'incitation de Workbench apparaît, insérez la disquette dans l'unité interne et le jeu se chargera et se mettra en marche.

## **SPECTRUM CASSETTE**

Insérez la cassette dans le magnétophone et tapez LOAD"". Le jeu se chargera et se mettra en route.

## **SPECTRUM +3 DISQUETTE**

Insérez la disquette dans l'unité de disques et sélectionnez LOADER au menu qui apparaît sur l'écran. Le jeu se chargera et se mettra en route.

## **COMMODORE 64 CASSETTE**

Insérez la cassette dans le magnétophone. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP. Appuyez sur Play, et le jeu se chargera et se mettra en marche.

## **COMMODORE 64 DISQUETTE**

Insérez la disquette dans l'unité de disques et tapez LOAD "",8,1. Le jeu se chargera et se mettra en route.

## **COMMODORE 128**

Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Tapez Y quand l'ordinateur vous le demande, puis sur RETURN et suivez les instructions appropriées pour le Commodore 64.





## **AMSTRAD CPC CASSETTE**

Insérez la cassette dans le magnétophone. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la touche ENTER du clavier numérique. Le jeu se chargera et se mettra en route.

## **AMSTRAD CPC DISQUETTE**

Insérez la disquette dans l'unité de disques et tapez RUN " DISK. Le jeu se chargera et se mettra en route.

REMARQUE POUR LES VERSIONS CASSETTE: Du fait que ce programme est divisé en plusieurs parties, il sera nécessaire d'arrêter et de reprendre la cassette selon les instructions données sur l'écran par l'ordinateur.

## **PSSST ! VOICI LES INSTRUCTIONS DE CODES**

Après avoir chargé le jeu, on vous demandera d'entrer un code pour commencer à jouer. Vous trouverez le nombre à quatre chiffres dans la rubrique des codes (situé au centre du manuel) en regardant au nombre et à la lettre correspondants.

Entrez le nombre du code et appuyez sur RETURN pour commencer votre aventure.

Un écran de jeu apparaîtra, vous demandant de sélectionner l'une des deux options :

START A NEW GAME (Commencer un nouveau jeu)

CONTINUE A SAVED GAME (Continuer un jeu sauvegardé)



## **POUR COMMENCER**

Une fois que vous avez entré le code et choisi CONTINUE ou NEW GAME, appuyez sur le bouton Feu du manche à balai pour commencer le voyage de la tortue au pays des Coups de Manchette.

## **POUR SAUVEGARDER VOTRE AVENTURE POUR UN AUTRE JOUR**

A tout moment pendant le jeu, vous pouvez utiliser l'option de sauvegarde (SAVE GAME FEATURE) en appuyant simultanément sur CONTROL et sur la touche S. Sur l'écran, le message "SAVING GAME" clignotera brièvement pour confirmer votre commande.

Vous pouvez utiliser le SAVE GAME FEATURE à tout moment et aussi souvent que vous le voulez, mais un seul statut de partie peut être sauvegardé. Chaque fois que vous sauvegardez une partie, le statut de la partie en cours remplace la dernière partie sauvegardée.\* (Il n'y a pas d'option de sauvegarde pour les versions Spectrum et Amstrad CPC.)

## **POUR COMMENCER UNE PARTIE SAUVEGARDEE**

Si vous sélectionnez CONTINUE A SAVED GAME, vous reprendrez la partie à l'endroit où vous avez utilisé pour la dernière fois l'option de sauvegarde de jeu. Si vous sélectionnez START A NEW GAME (COMMENCER UN NOUVEAU JEU), vous jouerez le jeu depuis le début de l'aventure.

## **POUR TERMINER VOTRE MISSION**

Lorsque vous êtes prêt à vous extirper des égoûts, sortez (voir contrôles) et on vous demandera si vous souhaitez recommencer (START OVER) ou

arrêter (END). Si vous sélectionnez START OVER, vous recommencerez le jeu à partir du début du premier niveau.

Si vous sélectionnez END, vous aurez une dernière possibilité de sauvegarder le statut de votre partie avant de quitter le jeu.



## COMMANDES DU JEU- AMIGA, ATARI ST, IBM & COMPATIBLES ET C64

Pendant le jeu, appuyez sur :

<b>Touche</b>	<b>Fonction</b>
CTRL P	Pause
CTRL B	Fond sonore
CTRL E	Effets sonores
CTRL S	Sauvegarder le jeu
CTRL Q	Quitter
BARRE D'ESPACEMENT	Sélectionner les armes
TOUCHE RETURN	Caractéristiques spéciales

## CONTROLES DU JOYSTICK

Le joystick permet de déplacer notre héros tortue dans les 4 directions.

ATARI ST	Insérez joystick dans sortie 1
AMIGA	Insérez joystick dans sortie 2
COMMODORE 64	Insérez joystick dans sortie 2

## CONTROLES SPECTRUM & AMSTRAD

SPECTRUM	Voir tableau de contrôle du jeu
AMSTRAD	voir tableau de contrôle du jeu

Réglages de clavier par défaut pour Spectrum & Amstrad CPC

Q - Haut	A - Bas
O - Gauche	P - Droite
S - Sélectionnez arme	H - Pause

BARRE D'ESPACEMENT	- Tir
SHIFT	- Introduisez le 'Party Wagon'
ENTER/RETURN	- Dispositifs spéciaux
Pour sortir du jeu	-
Appuyez sur H puis sur Q	





## COMMANDES D'ATTAQUE

Bouton Feu du manche à balai. Pressez puis relâchez rapidement le bouton pour activer une arme. Pour sauter, maintenez momentanément le bouton Feu enfoncé.

### POUR NAGER

Utilisez le manche à balai pour manoeuvrer sous l'eau. Pour augmenter votre vitesse de nage, appuyez rapidement sur le bouton Feu du manche à balai.

### POUR ENTRER DANS LE 'PARTY WAGON' (WAGON DU GROUPE)

Pour entrer dans le 'Party Wagon', placez vous à côté et appuyez sur la touche ENTER/SHIFT/TAB.

Une fois à l'intérieur, utilisez le manche à balai pour circuler. Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT pour permuter entre Missiles Anti-'Foot Clan' et Canon du Volcan. Appuyez sur le bouton Feu du manche à balai pour lancer ces armes.

Pour sortir du 'Party Wagon', appuyez sur la touche ENTER/SHIFT/TAB.



### L'ECRAN D'INFORMATIONS MULTI-USAGE DE SPLINTER

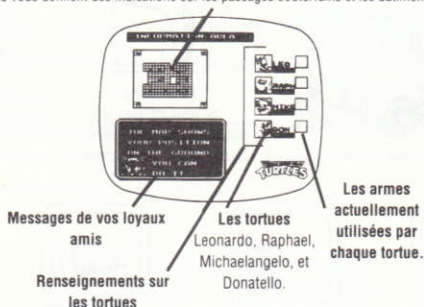
Le premier écran à apparaître est l'Ecran d'Informations (AKA:INFO). Sur l'écran d'informations, vous devrez également choisir la tortue que vous souhaitez guider. Déplacez le manche à balai vers le haut ou vers le bas pour sélectionner une tortue, puis appuyez sur le bouton Feu du manche à balai pour enregistrer votre identité. Pendant le

jeu, vous pouvez retourner à l'Ecran d'Informations en appuyant sur la touche RETURN. Il est primordial de vous en souvenir, car vous aurez tout avantage à ajuster les forces de chaque tortue sur celles de vos divers ennemis.



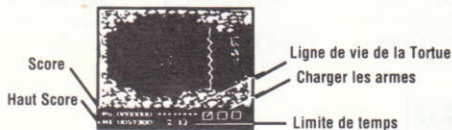
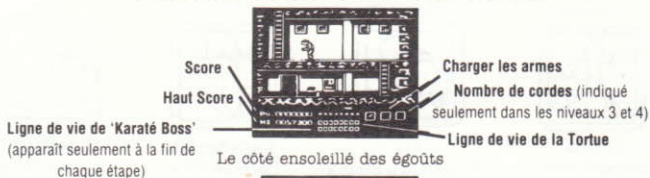
## Carte de localisation

Affiche le diagramme du niveau que vous êtes en train d'explorer. L'endroit où vous vous trouvez est indiqué par un point blanc clignotant. Les Carrés rouges indiquent les endroits par lesquels les tortues peuvent passer. Les Carrés blancs vous donnent des indications sur les passages souterrains et les bâtiments.



Un graphique en couleur indique quelle est la tortue sélectionnée.

## LES ECRANS QUI DEFIENT LA MORT



La rivière Hudson polluée par des criminels



# PIZZAS ET AUTRES BONNES CHÖSES DE SURVIE



**Le 'Party Wagon'**



**Boomerang**

Si vous attrapez le boomerang lorsqu'il revient, vous pouvez l'utiliser tant que vous voulez.



**M. Invincible**

Si vous en localisez un, vous deviendrez indestructibles pour une période de temps limitée.



**Pizza entière**

Redonne toute sa vitalité à votre tortue.



**Demi pizza**

Vous redonne une partie de vos capacités.



**Tranche de pizza**

Vous redonne une tranche de vie.



**Missile Anti-'Foot Clan'**

Parfait pour démolir les barricades ennemies au niveau 3.



**La Corde**

Utilisez-la dans les niveaux 3 et 4 pour sauter d'un bâtiment à l'autre.



**Kiai**

Lorsque vous le lancez, il part en ligne droite, décimant les ennemis sur son passage.



**Simple Shuriken**

Lancez ces armes redoutables une par une.



**Triple Shuriken**

Lancez-les par trois.



## LES TORTUES (NE PAS CONFONDRE AVEC LES BEATLES!)

Les quatre héros de Karatedom se tiennent à votre entière disposition. Ces sacrés costauds, ces stars de la scène, de l'écran et des bandes dessinées marchent à la pizza. Chacune a des capacités différentes et une personnalité unique. C'est à vous de décider du meilleur moment pour contrôler chacune des tortues.

Retournez à l'Ecran d'Informations pour changer de tortue suivant les circonstances. Souvenez-vous : ces Samouraï ne peuvent pas être meilleurs que vous dans l'art du combat antique.



LEONARDO™

La principale arme de Leonardo est le redoutable Couteau Katana. C'est lorsqu'il attaque les ennemis dans les égouts, principalement ceux qui se tiennent cachés dans l'ombre, qu'il est le plus efficace. overhead



RAPHAEL™

Le 'Sai' à la lame aussi acérée qu'une aiguille est l'arme préférée de Raphael. Il est particulièrement fier de la vitesse et l'élégance de ses coups



MICHAELANGELO™

Par rapport à ses camarades, la puissance de Michaelangelo n'est que moyenne. Cependant, les ennemis qui se trouvent dans ses parages subiront généralement l'attaque de son Nunchukus. Vous serez également surpris par son courage.



DONATELLO™

Le Bo redoutable (à ne pas confondre avec une batte de baseball) est une forme d'amusement pour Donatello. Ne soyez pas dupe : ce n'est pas un simple bâton. Ce 'bébé' peut attaquer les ennemis du dessus comme du dessous.





## **Merci de ne pas faire de reproductions illégales de ce logiciel.**

Le logiciel que vous utilisez est le résultat des efforts conjugués de nombreuses personnes : concepteurs, artistes, programmeurs, distributeurs, détaillants, etc.

Les coûts de réalisation de ce logiciel et d'autres programmes de logiciel sont amortis par les ventes. La reproduction non-autorisée de logiciel PC n'aura pour résultat que l'augmentation des prix pour tous les utilisateurs légitimes.

Ce logiciel est protégé par la loi fédérale sur les copyrights. Il est interdit de copier un logiciel pour une raison quelconque sauf si vous voulez le sauvegarder. Toute personne faisant une reproduction non-autorisée du logiciel peut encourir des peines civiles et pénales.

Ultra Software Corporation, en tant que membre de la Software Publishers Association (SPA) soutient les efforts de l'industrie visant à lutter contre toute reproduction illégale de logiciel PC.

Si vous rencontrez des problèmes de chargement, veuillez renvoyer le disque SEULEMENT (gardez la boîte et la documentation) dans un emballage solide à : Department TMHT, Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Vous joindrez une lettre décrivant brièvement le problème.

Nous ferons notre possible pour remplacer le disque défectueux sous 28 jours après réception de votre envoi. Ceci n'a aucune conséquence sur vos droits statutaires.





© 1990 MIRRORSOFT LTD.

Mirrorsoft Limited, Irwin house, 118 Southwark Street, London SE1 0SW.

Tel: (071) 9281454

Teenage Mutant Hero Turtles,<sup>TM</sup> April O'Neil,<sup>TM</sup> Shredder,<sup>TM</sup> Heroes in a Half Shell,<sup>TM</sup> Foot Clan,<sup>TM</sup> Mouser,<sup>TM</sup> Bebop<sup>TM</sup> and Rocksteady<sup>TM</sup> are registered trademarks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.

Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA

Published by Mirrorsoft Ltd under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.

© 1989 Konami®. All Rights Reserved. Konami® is a Registered Trade Mark of Konami Industry Co Ltd.